



BOTOLYMPICS

Bot Olympics

Regulamento da Competição Bot'n Roll



Conteúdo

1	Introdução	4
1.1	Bot Olympics	4
1.2	Data, duração e local	4
2	Aplicação	4
3	Participação	4
3.1	Elegibilidade	4
3.2	Registo	5
3.2.1	Limites e Lista de Espera	5
3.3	Exclusão ou Desistência	6
3.3.1	Participantes Menores de Idade	7
4	Evento	8
4.1	Programa	8
4.1.1	Programa Paralelo e Bónus	8
4.2	Espaço	9
4.3	Alimentação	9
4.4	Mentores	10
4.5	Gravações e Fotos	10
4.6	Classificações e Prémios	10
4.7	Júri	11
4.7.1	Recursos	11
4.8	Plágio	12
5	Competição Bot'n Roll	12
5.1	Desafio	12
5.2	Robô	13
5.3	Arena	13
5.3.1	Especificações	14
5.3.2	Local de Partida e Chegada	14
5.3.3	Utilização para Testes	14
5.4	Obstáculo	14
5.5	Prova Final	15
5.5.1	Procedimentos da Prova	15
5.5.2	Condições Iniciais	16
5.5.3	Prova Standard	16



5.6	Pontuações	17
5.7	Tempo de Prova	17
5.8	Penalizações	17
5.8.1	Falha de Zona	18
5.8.2	Sair da Linha	18
5.8.3	Tocar nas Paredes	18
5.8.4	Tocar no Obstáculo	19
5.9	Prova Falhada	19
6	Disposições Finais e Casos Omissos	19



1 Introdução

1.1 Bot Olympics

1. O Bot Olympics é uma competição de robótica, organizada pelo Núcleo de Estudantes de Engenharia Eletrotécnica e de Computadores da Associação Académica de Coimbra (NE-EEC/AAC) em parceria com o Clube de Robótica da Universidade de Coimbra (CR).
2. Este evento junta alunos de várias áreas do ensino universitário, do ensino secundário e do 3º ciclo do ensino básico num ambiente de aprendizagem, espírito de equipa e cuja capacidade de resolução de problemas é fundamental para concretizar o objetivo final da competição.
3. O evento é composto por três competições que decorrem em simultâneo:
 - (a) Competição FCTUC, destinada aos alunos do ensino superior;
 - (b) Competição Bot'n'Roll, destinada aos alunos do ensino secundário;
 - (c) Competição SPC, destinada aos alunos do 3º ciclo do ensino básico.

1.2 Data, duração e local

1. O evento irá decorrer no Departamento de Engenharia Eletrotécnica e de Computadores (DEEC) da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra (FCTUC) e o dia da final irá realizar-se no centro comercial Alma Shopping.
2. A competição tem a duração de 4 dias consecutivos: 21, 22, 23 e 24 de fevereiro.
3. O evento tem um programa próprio onde se inserem momentos de formação, alimentação, avaliação, entre outros. Este será oportunamente divulgado no site oficial do Bot Olympics (botolympics.pt) e nas várias redes sociais do evento.

2 Aplicação

1. O presente documento regula a Competição Bot'n Roll do Bot Olympics de forma unívoca, excetuando as situações previstas na secção 6.

3 Participação

3.1 Elegibilidade

1. Poderão participar na Competição Bot'n Roll todos os alunos que no presente ano letivo estejam inscritos no ensino secundário de qualquer instituição de Portugal.



2. Cada participante apenas poderá pertencer a uma (1) equipa.
3. Cada equipa é composta por quatro (4) elementos participantes e um (1) professor responsável, que pertencem todos à mesma instituição de ensino.

3.2 Registo

1. Cada equipa deverá proceder à inscrição através do método e no prazo indicados pela comissão organizadora no site oficial do evento.
2. Os elementos de cada equipa são inscritos em simultâneo com a inscrição da equipa, sem exceção.
3. No momento da inscrição, sem prejuízo ao direito da comissão organizadora em acrescentar outros pedidos de informação que entenda como necessários ao funcionamento da prova, as equipas terão de indicar, obrigatoriamente:
 - (a) O nome e data de nascimento de cada um dos participantes e do professor responsável;
 - (b) A instituição do ensino secundário a que pertencem os participantes;
 - (c) O contacto telefónico e eletrónico de cada um dos participantes e do professor responsável;
 - (d) O nome da equipa.
4. No caso de algum dos participantes ser menor de idade, aplica-se o disposto na secção 3.3.1.
5. O registo é considerado concluído, sem prejuízo do disposto na secção 3.3.1, apenas após a correta receção dos pagamentos de todos os elementos da equipa, nas modalidades e prazos indicados pela comissão organizadora. Após esta situação, a comissão organizadora encarregar-se-á de enviar uma mensagem a cada um dos participantes através dos contactos indicados pelos participantes a confirmar dessa conclusão.

3.2.1 Limites e Lista de Espera

1. A comissão organizadora poderá limitar as vagas de equipas, desde que, no momento de abertura das inscrições, essa informação e o número máximo admissível sejam públicos através do site oficial do evento.
2. No decorrer do disposto no ponto 1 e sem prejuízo da possibilidade de acrescentar outras limitações, a participação na competição está limitada a uma equipa por instituição de ensino.



3. Quaisquer limites que sejam impostos pela comissão organizadora poderão ser renunciados pela mesma após faltarem menos de duas (2) semanas para o fim das inscrições na prova.
4. As equipas que se inscrevam após ser ultrapassado o limite descrito no ponto 1 ficarão em lista de espera, sendo informadas do mesmo e da sua posição na lista de espera através do contacto oficial indicado no momento do registo.
5. No caso de uma equipa em lista de espera ser chamada a participar, esta deverá cumprir o estipulado no ponto 5 da secção 3.2.
6. A comissão organizadora, se assim entender, poderá discriminar, positiva ou negativamente, os prazos para pagamento de uma equipa que se encontrava em lista de espera, fazendo-se cumprir o estipulado na secção 3.3.

3.3 Exclusão ou Desistência

1. O registo de um participante e automaticamente da sua equipa será excluído, mesmo após ter sido considerado concluído, no caso de se verificar algumas das seguintes situações:
 - (a) O não cumprimento de alguma das regras ou prazos estipulados ao longo de todo este regulamento ou devidamente anunciados pela comissão organizadora durante o decorrer do evento, não estando prevista a necessidade de advertência prévia se a comissão organizadora assim o entender;
 - (b) Provocar consternação grave às atividades do evento em progresso ou a outros participantes;
 - (c) A prestação de informação errada por parte de algum dos participantes, quando a estes for imputável a culpa.
2. No caso de se verificar o estipulado no ponto 1, a comissão organizadora informará cada um dos participantes da sua exclusão, esclarecendo cabalmente a situação que levou à sua exclusão.
3. A comissão organizadora poderá determinar, devido à gravidade do motivo, a exclusão do participante de futuras edições do evento.
4. É possível a qualquer equipa desistir da sua participação na competição, devendo informar a comissão organizadora dessa situação o mais atempadamente possível.
5. A comissão organizadora não tem a obrigação de devolver os valores referentes à inscrição de qualquer dos participantes da equipa quando se verifique o disposto no ponto 1 ou no



ponto 4, devendo a comissão organizadora informar a equipa das motivações que levaram a essa situação.

6. No caso do disposto no ponto 5, são consideradas motivações válidas, numa enumeração exemplificativa, mas não exaustiva:
 - (a) Impossibilidade de recuperar o dinheiro já investido pela comissão organizadora na participação da equipa.

3.3.1 Participantes Menores de Idade

1. Os participantes menores de idade deverão enviar um documento com um termo de responsabilidade devidamente assinado, obrigatoriamente no modelo fornecido pela comissão organizadora no site oficial do evento, para poderem participar no evento.
2. O documento referenciado no ponto 1 deverá referir o nível de liberdade que o participante terá no decorrer do evento, nomeadamente se estará ou não apenas circunscrito ao recinto do evento, exceto se acompanhado por um membro da comissão organizadora ou por outra pessoa unívoca e explicitamente identificada.
3. O documento referenciado no ponto 1 deverá ser enviado digitalmente no momento de inscrição do participante.
4. Caso não seja possível ao participante cumprir o estipulado no ponto 3, é responsabilidade do mesmo pedir, antes da inscrição, à comissão organizadora um prazo para o poder enviar, informando dos motivos para tal. Caso o pedido seja aceite, será concedido, excepcionalmente e apenas ao participante em questão, um prazo para a submissão do documento que será comunicado em resposta ao pedido do participante e que será, no mínimo, um (1) dia útil.
5. No caso do documento indicado no ponto 1 não seja enviado em condições, a comissão organizadora informará tanto o participante como a equipa em falha da sua situação para a regularização da mesma num prazo aceitável.
6. Caso a falta de condições seja imputável ao participante, a comissão organizadora não é obrigada a disponibilizar nenhum prazo para a regularização da situação, considerando assim o registo da equipa como não concluído, excetuando-se a situação em que a comissão organizadora apenas tenha informado o participante a menos de um (1) dia útil do fim do prazo anunciado de inscrições, garantindo-se, nesse caso, um (1) dia útil para essa regularização.



7. Entenda-se por falta de condições, referenciada no ponto 5, numa enumeração exemplificativa, mas não exaustiva:
 - (a) A falta de legibilidade do documento;
 - (b) O incorreto preenchimento do documento.

4 Evento

4.1 Programa

1. Os programas geral do evento e específico da competição serão anunciados no site oficial do evento, no mínimo, uma (1) semana antes do início do período de inscrições.
2. Os programas referidos no ponto 1 são passíveis de serem alterados por motivos de força maior, devendo a comissão organizadora avisar os participantes assim que possível.
3. É permitido à comissão organizadora realizar atividades para além das referenciadas nos programas referidos no ponto 1, desde que estas não afetem negativamente as atividades devidamente programadas e anunciadas.
4. O programa específico da competição terá que prever, obrigatoriamente, o seguinte:
 - (a) A realização das formações necessárias à competição, podendo ser realizadas formações diferenciadas tendo em conta o nível de conhecimentos de cada participante, não sendo obrigatória a unidade da equipa durante as mesmas;
 - (b) A disponibilização de, no mínimo, trinta (30) horas dedicadas à execução autónoma das tarefas de preparação à prova por parte das equipas, onde se podem incluir as horas noturnas normalmente associadas a dormir;
 - (c) A disponibilização de, no mínimo, uma (1) hora dedicada a testes finais, para calibração dos robôs ao local de realização da prova.
5. O programa específico da competição poderá ainda prever a realização de *checkpoints*, de forma a analisar o código e aconselhar as equipas, pelo que as equipas terão que facultar o código até então realizado à comissão organizadora quando esta o solicitar.

4.1.1 Programa Paralelo e Bónus

1. Durante o decorrer do evento, a comissão organizadora poderá estabelecer a existência de atividades, desafios e/ou surpresas em paralelo com o programa normal do evento.
2. A comissão organizadora poderá estabelecer prémios, na forma de bónus a utilizar na prova



final, beneficiando as equipas com melhor desempenho nestes acontecimentos.

3. Os bónus a oferecer poderão ser, numa lista exemplificativa, mas não exaustiva:
 - (a) Componentes a colocar no robô;
 - (b) Parcelas de código que ajudem a completar uma tarefa.
4. A comissão organizadora anunciará os desafios, no mínimo, uma (1) hora antes do início do acontecimento.
5. A comissão organizadora terá que garantir igualdade de oportunidades a todas as equipas em cada um dos acontecimentos.

4.2 Espaço

1. A comissão organizadora disponibilizará os espaços que considerar necessários à correta realização do evento, que serão devidamente marcados como pertencentes ao evento através de sinalética própria.
2. Todos os espaços que não sejam devidamente identificados como pertencentes ao evento não poderão ser utilizados pelos participantes.
3. É da responsabilização dos participantes o cumprimento das regras gerais de utilização dos espaços e, caso existam, das regras específicas de cada espaço.
4. O evento será localizado primariamente no Departamento de Engenharia Eletrotécnica e de Computadores (DEEC), sito no Polo II da UC, contudo, certas atividades poderão ser localizadas fora do mesmo, desde que tal seja previamente avisado pela comissão organizadora.
5. Os participantes não são obrigados a estarem fisicamente no recinto do evento, se assim o entenderem, durante as atividades em que a comissão organizadora assim o permita.
6. Excetuam-se do ponto 5 os participantes menores de idade, que se encontram sujeitos ao disposto na secção 3.3.1.

4.3 Alimentação

1. A comissão organizadora disponibilizará a todos os participantes, no mínimo, as principais refeições de cada dia, i.e., pequeno-almoço, almoço, lanche e jantar.
2. A comissão organizadora irá avisar todos os participantes quando estes se devem dirigir ao espaço dedicado à alimentação para as refeições.



3. As refeições ficarão disponíveis, no mínimo, durante trinta (30) minutos para os participantes, momento a partir do qual, a comissão organizadora já não é mais obrigada a disponibilizá-la.
4. Excetua-se do ponto 3 a situação em que o stock de comida se esgote, desde que todos os participantes tenham tido direito à sua dose.
5. A comissão organizadora, se assim o entender, poderá diferenciar os horários de refeições dos participantes, preferencialmente entre competições, para assegurar uma logística adequada ao evento, devendo, no entanto, informar dessa situação em momento adequado.

4.4 Mentores

1. A comissão organizadora providenciará uma equipa de mentores, devidamente formada, com o intuito de ajudar as equipas na competição.
2. Os mentores serão guias e não executores, sendo estritamente proibido o pedido a qualquer mentor da execução de tarefas que possam constituir uma vantagem da equipa em relação às demais, verificando-se o disposto na secção 3.3 quando tal se verifique.
3. A comissão organizadora irá garantir a presença de mentores em todos os períodos que prevejam a execução autónoma de tarefas para a prova pelas equipas, quando estes decorram durante o período compreendido entre as dez (10) horas e as vinte e três (23) horas de cada um dos dias do evento.
4. Fora do horário referido no ponto 3, os mentores poderão continuar a ajudar, se assim o entenderem, mas é incentivada a entre-ajuda por parte das equipas.

4.5 Gravações e Fotos

1. Durante o decorrer do evento, poderão existir captações de imagem e/ou som por parte de pessoal acreditado pela comissão organizadora, tais como jornalistas.

4.6 Classificações e Prémios

1. Os prémios a atribuir serão anunciados oportunamente pela organização no site oficial do evento, no máximo, até uma (1) semana antes do fim do prazo de inscrições estabelecido pela comissão organizadora.
2. As pontuações finais das competições serão disponibilizadas no site oficial do evento em prazo razoável, que não deverá ultrapassar uma (1) semana após o término das competições.
3. As classificações são atribuídas de forma inversa à pontuação, i.e., será vencedora a equipa



com o menor número de pontos no final da competição.

4. As pontuações finais serão calculadas da forma prevista na secção 5.6.

4.7 Júri

1. A prova final de cada competição será analisada por um júri, sendo este responsável por coordenar toda a prova final, garantir o cumprimento de todas as regras estabelecidas no presente regulamento e realizar as contabilizações necessárias às competições, de acordo com o estipulado na secção 5.
2. O júri é composto por uma equipa de, pelo menos, três (3) jurados, sendo que, pelo menos, um destes não poderá ser membro da comissão organizadora.
3. O júri fará uso de uma folha de registo onde colocarão o desempenho das equipas em cada prova, que será mostrada a um representante da equipa no final da prova.
4. O representante da equipa, ao analisar a folha de registo, poderá recorrer do disposto na mesma, verificando-se, nesse caso, o disposto na secção 4.7.1.
5. Após lerem e concordarem com o disposto na folha, um representante da equipa e um representante do júri assinarão a folha de registo.

4.7.1 Recursos

1. No caso em que o representante de equipa discorde do júri, este pode apresentar um recurso no final da sua prova.
2. O júri começará por ouvir os argumentos do recurso de forma oral. Caso o júri considere que pode deliberar de imediato sobre esse recurso, poderão editar a folha de registo com caneta de cor diferente e descrever os motivos dessa alteração em espaço próprio.
3. Caso o júri considere que não poderá deliberar de imediato, o representante de equipa terá que escrever os seus argumentos em campo próprio da folha de registo e assinar. Neste caso, o júri deverá proceder a essa deliberação em momento oportuno, sempre antes da divulgação dos resultados de cada série de provas.
4. As deliberações do júri não requerem de unanimidade.
5. A decisão do júri, após deliberação, é final e absoluta.



4.8 Plágio

1. O Bot Olympics é uma prova didática pelo que é fundamental a elevação do valor da competição, sendo uma pedra basilar a autenticidade no trabalho desenvolvido.
2. A comissão organizadora irá verificar o trabalho desenvolvido pelas equipas ao longo de vários momentos da competição, que não precisam de ser previamente anunciados.
3. Caso a comissão organizadora considere que o trabalho desenvolvido pelos participantes durante a competição não justifica a produção do produto final apresentado na prova chamará a(s) equipa(s) em questão para uma prova oral.
4. Caso a comissão organizadora detete que existiu qualquer tipo de plágio no código desenvolvido por uma dada equipa, aplica-se o disposto na secção 3.3.

5 Competição Bot'n Roll

5.1 Desafio

1. A competição tem como desafio desenvolver um robô, que seja o mais rápido possível a atravessar uma pista, ultrapassando vários obstáculos e seguindo determinados caminhos.
2. Na competição, o objetivo principal prende-se não só com a rapidez com que o robô percorre todo o percurso estabelecido, mas também com vários outros aspetos técnicos que serão avaliados ao longo da prova final.
3. Serão também valorizados vários fatores bônus, que procuram recompensar as equipas que tenham trabalho em completar tarefas extras.
4. O objetivo é conseguir que o robô opere no mundo real. Sendo assim, o robô deverá operar num ambiente com alguma imprecisão e condições não ideais, situações que estes deverão conseguir ultrapassar. Alguns dos fatores externos que os participantes deverão ter em conta que podem afetar o desempenho e resposta do robô durante as provas são:
 - (a) Variação da luz ambiente devido à hora do dia, às nuvens do exterior e a diversas sombras;
 - (b) Diferentes tipos de iluminação (fluorescente, LED, incandescente) presentes no local;
 - (c) Flash de fotos pelos espetadores ou outros;
 - (d) Imperfeições nas paredes e no chão da arena.



5.2 Robô

1. O robô será idêntico para todos os concorrentes, sendo que cada equipa terá acesso a apenas um (1) robô.
2. O robô, previamente montado, será disponibilizado, a título de empréstimo, a todas as equipas em simultâneo em momento oportuno definido pela comissão organizadora.
3. A comissão organizadora poderá colocar à venda robôs idênticos, ainda por montar, para os participantes poderem comprar. O preço a praticar tenderá a ter um desconto sobre o preço de venda ao público regular.
4. No final da competição, todas as equipas deverão devolver o seu robô.
5. É proibido aos participantes alterarem o robô sem autorização expressa da organização.
6. É da responsabilidade dos participantes o correto manuseamento do robô, devendo este ser devolvido em condições idênticas às da entrega inicial. Nesse sentido, apresenta-se uma lista exemplificativa, mas não exaustiva, de regras a seguir:
 - (a) Os motores não devem ser presos enquanto estão em funcionamento;
 - (b) As rodas não devem ser bloqueadas de forma a impedir o seu normal funcionamento;
 - (c) Não deve ser ligado ou desligado qualquer tipo de fio;
 - (d) Caso algum fio se solte, deverá ser logo chamado um mentor, devendo existir um especial cuidado para que não haja algum curto-circuito;
 - (e) Sempre que haja alguma dúvida relacionado com o robô deverão ser contactados os mentores.
7. Caso se detetem problemas nos robôs diretamente imputáveis a participantes, estes terão que ressarcir a comissão organizadora do prejuízo causado.
8. No caso do ponto 7, a comissão organizadora fará os possíveis para que o robô seja reabilitado para um estado funcional para a competição. Caso não consiga, a equipa terá que participar na prova com o robô no estado em que este se encontre.
9. Caso se verifique que os problemas referenciados no ponto 7 foram causados com dolo, aplica-se, de imediato, o disposto na secção 3.3 referente à exclusão da equipa, sem prejuízo do disposto no ponto 7 da presente secção.

5.3 Arena

1. O ambiente é simulado numa arena que tem dois tipos de montagem:



- (a) Sem paredes na zona central da arena (apenas existem paredes ao longo das extremidades da arena) e com uma linha pela qual o robô se deverá guiar;
- (b) Contendo várias paredes colocadas dentro da arena pelas quais o robô se deve guiar.

5.3.1 Especificações

1. A arena é quadrada e tem 240 cm de comprimento e 240 cm de largura.
2. O chão da arena é composto por 8 x 8 placas de 30 x 30 centímetros.
3. O chão e as paredes da arena são de cor branca.

5.3.2 Local de Partida e Chegada

1. O robô inicia cada prova num local que é assinalado por uma bandeira.
2. A bandeira não poderá prejudicar, de forma alguma, o normal funcionamento do robô na competição.
3. O local de chegada é o mesmo que o local de início.

5.3.3 Utilização para Testes

1. Durante o evento, as equipas terão acesso à arena de prova, ou a outra(s) construída(s) de igual forma, para realizarem os testes que acharem necessários.
2. Por questões logísticas, poderão existir restrições ao uso da(s) arena(s) em certos períodos, desde que previamente avisado pela comissão organizadora, no mínimo, com oito (8) horas de antecedência.
3. A utilização da arena para testes durante o decorrer do evento deverá ser feita de forma moderada para possibilitar a utilização justa da mesma por parte de todas as equipas, estando prevista a imposição das sanções que a comissão organizadora considere necessárias às equipas desordeiras.
4. Durante o decorrer dos testes, a(s) arena(s) poderá(ão) conter múltiplos obstáculos para poder(em) suportar testes de várias equipas em simultâneo.

5.4 Obstáculo

1. Será colocado, pelo menos, um obstáculo numa qualquer posição da arena, que procura representar um animal que o robô deve evitar no seu percurso.
2. O robô deverá contornar o obstáculo, podendo, especialmente, deixar de seguir a linha para



tal, que deverá voltar a seguir assim que o ultrapasse.

3. Caso o robô toque no objeto e/ou o arraste, haverá penalizações a aplicar à equipa, aplicando-se o disposto na secção 5.8.
4. Caso o robô derrube o obstáculo, a prova será considerada como falhada, aplicado-se, nesse caso, o disposto na secção 5.9.

5.5 Prova Final

1. A prova final é composta por duas mangas, cujos resultados individuais são somados para obter o resultado final de cada equipa:
 - (a) Uma manga para a prova de seguimento de linha;
 - (b) Uma manga para a prova de seguimento de parede.
2. Quando existirem mangas em progresso, a zona da arena apenas poderá ser acedida pelo júri da prova ou, eventualmente, por pessoas acreditadas pelo júri para tal.

5.5.1 Procedimentos da Prova

1. Antes do início da prova, o júri irá verificar se o robô não sofreu nenhum tipo de alteração.
2. Antes do início de cada manga, o júri irá solicitar a todas as equipas, em simultâneo, que entreguem o seu robô devidamente identificado e desligado, sendo colocados numa área previamente designada. A partir desse momento, as equipas não poderão programar os robôs até que todas as equipas terminem essa manga.
3. Antes da prova individual de cada equipa, o júri chamará pela equipa que irá executar a prova, devendo, nesse momento, um dos seus membros – doravante designado como representante de equipa – deslocar-se à mesa do júri. Chegado à mesa, este poderá fazer as verificações que ache necessárias.
4. Após o processo inicial, o representante da equipa deverá ligar o seu robô e entregá-lo a um dos jurados, que o colocará na posição de partida de acordo com as condições iniciais, descritas na secção 5.5.2, e carregará no botão de arranque, dando assim início à prova individual.
5. A prova tem início quando um dos membros do júri coloca o robô na arena numa qualquer orientação, escolhida aleatoriamente, e pressiona o botão de início.
6. A prova termina quando ocorrer uma das seguintes situações:



- (a) O robô cumpre o objetivo, chegando à meta;
 - (b) Sejam verificadas algumas das situações que conduzam a uma prova falhada, referidas na secção 5.9;
 - (c) O júri ou qualquer elemento da organização se vê obrigado a interromper a prova por o robô apresentar risco de segurança para o espaço, para os participantes e/ou para os espetadores da competição.
7. No final de cada prova individual, o representante de equipa deverá devolver o robô ao júri e avaliar a folha de registo preenchida pelo júri, verificando-se o disposto na secção 4.7.
8. Apenas no final de cada manga, ou seja, após a realização de todas as provas individuais de cada equipa, as equipas poderão ter acesso aos robôs novamente para os programar e fazer testes até à próxima manga.
9. O tempo para a manga seguinte é delimitado e anunciado pelo júri, não podendo ser inferior a cinco (5) minutos.
10. O tempo entre mangas, referido no ponto 9, não precisa de ser igual em todos os casos, se o júri assim o entender.

5.5.2 Condições Iniciais

1. O robô é colocado à mão por um dos jurados na posição inicial, de acordo com a orientação definida, contudo esta não precisa de ser totalmente precisa, ou seja, poderá haver um desvio de alguns graus em relação à orientação ideal.
2. Em cada manga, todas as equipas terão condições iniciais iguais, ou seja, a orientação do robô, posição do obstáculo e número e posição dos checkpoints serão iguais para todas as equipas. Estas informações serão transmitida pelo júri, no mínimo, cinco (5) minutos antes do pedido de entrega dos robôs.

5.5.3 Prova Standard

1. Na manga em que o robô se encontra a seguir parede existirão linhas pretas no chão, perpendiculares à direção do percurso. Quando o robô passar por estas linhas deve inverter o sentido pelo qual está a seguir a parede (ex: se o robô estiver a seguir a parede pela esquerda, quando passar pela linha deverá passar a seguir a parede pela direita). Caso, não o faça, a zona será considerada falhada, aplicando-se o disposto na secção 5.8.1.
2. O robô tem de passar por todos os quadrados que contêm linhas. Como tal, caso o robô



não passe por algum quadrado, será considerada falha de zona, aplicando-se o disposto na secção 5.8.1.

3. A comissão organizadora poderá adicionar um elemento surpresa à prova standard que se descreve na presente secção, permitindo assim evitar que antigos participantes possam utilizar estratégias idênticas a edições anteriores.
4. O elemento surpresa, referido no ponto 3, terá que ter um nível de dificuldade enquadrado com as restantes tarefas da prova.
5. O elemento surpresa, referido no ponto 3, apenas poderá existir se a comissão organizadora informe da sua existência, no máximo, até uma (1) hora antes do início das atividades dedicadas à programação dos robôs.

5.6 Pontuações

1. A pontuação das provas depende exclusivamente dos seguintes fatores:
 - (a) Tempo de prova;
 - (b) Penalizações.
2. A pontuação final de cada manga da prova é calculada de acordo com a seguinte fórmula:
 $PO = TP + PF$, onde:
 - (a) PO - pontuação de operação;
 - (b) TP - tempo de prova, medido de acordo com o disposto na secção 5.7;
 - (c) PF - total de penalizações, calculado de acordo com o disposto na secção 5.8.

5.7 Tempo de Prova

1. O tempo de prova, identificado como TP , é o tempo decorrente deste o instante em que o júri pressiona o botão de início e o momento em que o robô retorna à meta, cumprindo os objetivos da prova.
2. O valor máximo da prova é de cinco (5) minutos, equivalente a $TP = 300$ pontos.

5.8 Penalizações

1. As penalizações procuram descrever situações que o robô não deveria realizar no decorrer de uma situação real.
2. Cada penalização contém um valor associado que irá afetar a pontuação obtida, identificado como $PP.x$, que será 0.0 caso não se verifique tal penalização.



3. O total das penalizações, identificado como PF , consiste na soma dos valores de cada penalização: $PF = \sum_x PP.x$.

5.8.1 Falha de Zona

1. Ao longo de toda a pista existem vários checkpoints aleatoriamente escolhidos (em número e posição) pelo júri antes do início da prova, sendo que o local de início e fim da prova são, automaticamente, um checkpoint.
2. Os checkpoints serão assinalados com uma bandeira que será diferente da bandeira referida no 1 da secção 5.3.2.
3. Entre dois checkpoints localiza-se uma zona.
4. Caso o robô falhe uma zona, a equipa pode fazer regressar o robô ao checkpoint anterior para uma nova tentativa, não parando de contar o tempo de prova, bastando pegar no robô e colocá-lo no sítio correto.
5. Em cada zona, após a terceira tentativa falhada, esta é considerada falhada.
6. A equipa pode também decidir avançar para o checkpoint seguinte ocorrendo numa falha de zona.
7. Por cada falha de zona haverá uma penalização: $PP.FalhaZona = 150 \times$ número de falhas de zona.
8. Caso o número de falhas de zona seja igual ou superior ao número de checkpoints, a prova será considerada falhada, sendo aplicado o disposto na secção 5.9.

5.8.2 Sair da Linha

1. Caso o robô saia da linha e regresse à mesma haverá uma penalização proporcional ao número de segundos fora da linha: $PP.SairLinha = 10 \times$ número de segundos fora da linha.
2. Exclui-se desta penalização a situação referente ao obstáculo descrita na secção 5.4.

5.8.3 Tocar nas Paredes

1. Por cada toque nas paredes da arena haverá uma penalização: $PP.ContactoParede =$ número de toques na parede.
2. Caso o robô esteja a andar, tocando constantemente na parede, para além da penalização referida no ponto 1, haverá uma penalização por cada segundo em que o robô se encontre a arrastar pela parede: $PP.ArrastoParede =$ número de segundos a tocar na parede.



5.8.4 Tocar no Obstáculo

1. Por cada toque no obstáculo, haverá uma penalização: $PP.ContactoObstáculo = \text{toque(s)} \text{ no obstáculo}$.
2. Caso o robô arraste o obstáculo em mais de 1 cm, haverá uma penalização: $PP.ArrastoObstáculo = 50 \text{ pontos}$.
3. Caso o robô contorne o obstáculo e, após isso, continue ao longo do corredor sem voltar à linha devida, a prova será considerada falhada, aplicando-se o disposto na secção 5.9.

5.9 Prova Falhada

1. A prova poderá ser considerada falhada se o robô não cumprir as condições mínimas da prova, descritas na secção 5.5.3, dentro de tempo previsto na secção 5.7 e/ou quando se verificar uma das seguintes situações:
 - (a) O robô ande antes de ser carregado o botão de início pelo júri;
 - (b) O robô fique num *loop* infinito em que o júri entenda que não irá haver qualquer progresso;
 - (c) O robô se encontre imobilizado, em qualquer momento da prova, durante trinta (30) segundos.
2. Será atribuído um tempo de prova $TP = 600$ pontos sempre que uma prova seja considerada falhada, mantendo-se o valor das penalizações já atribuídas, descritas em 5.8.

6 Disposições Finais e Casos Omissos

1. A comissão organizadora do evento poderá alterar o presente regulamento, mesmo após a sua divulgação, caso tal se justifique, até setenta e duas (72) horas antes do início da competição.
2. No caso do ponto 1 se verificar, todos os participantes serão avisados, através dos contactos fornecidos no momento da inscrição, de todas as alterações efetuadas e das fundamentações para cada uma das alterações. Serão ainda mantidas as versões antigas do regulamento no site oficial da prova durante um período razoável de tempo, nunca inferior a uma (1) semana, para permitir comparações entre as versões do documento.
3. Durante o decorrer da competição, o júri, em coordenação com a comissão organizadora do evento, deliberarão sobre todos e quaisquer casos omissos ao presente regulamento.



4. Caso se verifique alguma deliberação no âmbito do ponto 3 da presente secção, estão serão anunciadas a todos os participantes da prova através do meio de contacto que o júri e a comissão organizadora achem mais adequado, desde que este meio seja anunciado atempadamente como meio oficial de contacto.